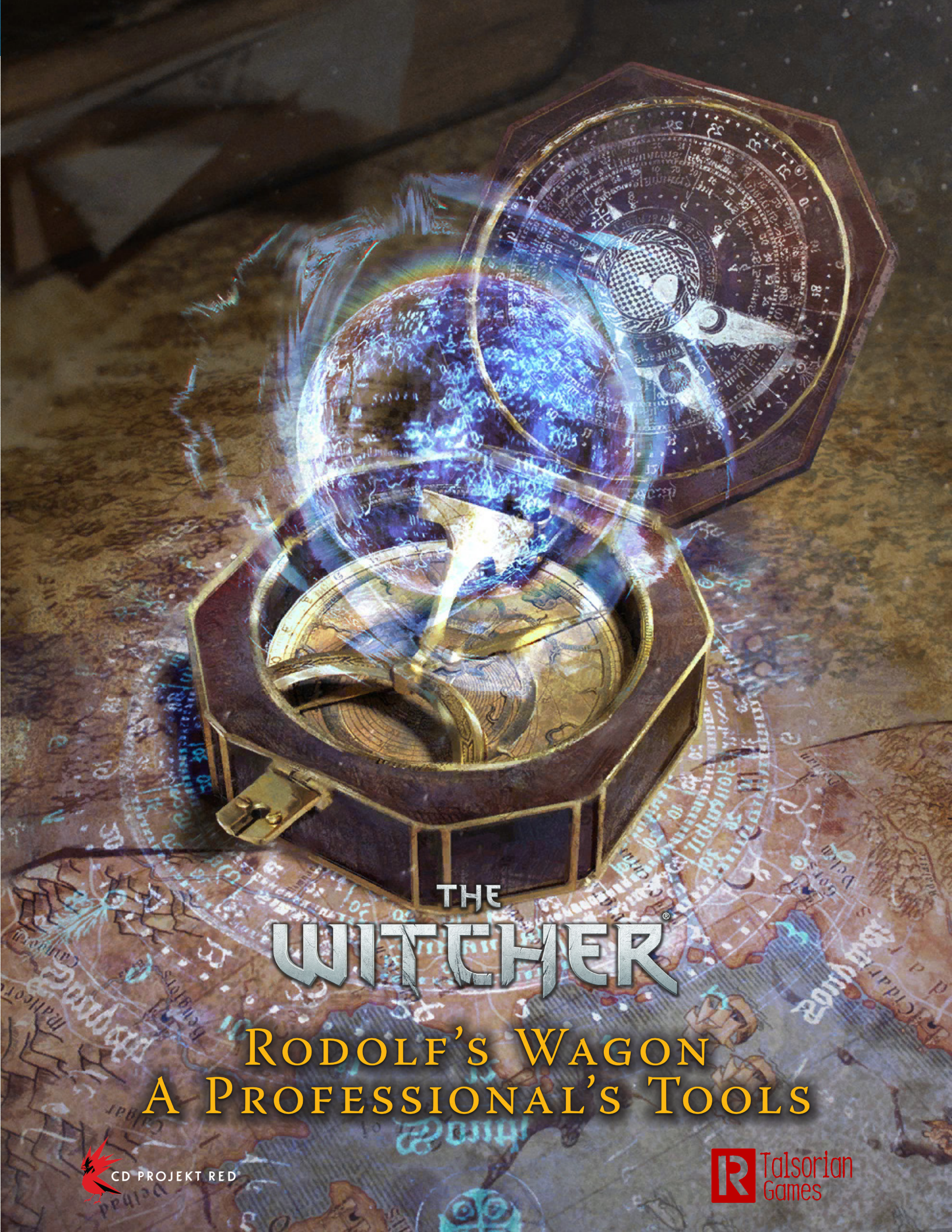

The Witcher®

Rodolf's Wagon
A Professional's Tools

CD PROJEKT RED®

Talsorian Games

Фургончик Родольфа

«Хорошо, прани. Не говорит, что я никогда ничего для тебя не делал. Хех, ты не поверишь, как трудно было провезти эту партию мимо Черных. На этот раз получил настоящий улов! Алхимические отвары с юга Яруги, путеводители и схемы из завоеванных колледжей и мастерских, даже несколько зачарованных предметов для тех из вас, у кого есть монета. И да, твои глаза тебя не обманывают, это Скорпио! Не то, что большие пахучие ублюдки, которые у них есть на передовой, но он без проблем пробьет дыру в рыцаре на коне!

-Родольф Казмер

Алхимические предметы

Адреналиновый элексир: Эликсир мутагенных веществ и трав, вызывающий продолжительный прилив адреналина. При приеме адреналиновый эликсир снижает Сл для стабилизации выпитого в состоянии смерти на 5 и повышает его шансы на выживание. В течение следующих 3 раундов цель автоматически преуспевает в спасбросках от смерти, хотя их штраф за спасброски от смерти продолжает расти. Если Адреналиновый эликсир выпит, не находясь в состоянии смерти, он позволяет выпившему игнорировать штрафы за то, что он находится ниже порога ранения в течение трех раундов.

Пепельная мазь: Небольшой горшочек с серой мазью, отталкивающей тепло. При нанесении на все тело персонажа пепельная мазь делает персонажа невосприимчивым к состоянию горения на 1 час.

Помощник следователя: Распылитель, наполненный алхимической жидкостью, реагирующей на кровь. При распылении на область, где присутствовала кровь, жидкость становится черной, что свидетельствует о наличии крови. Контейнер с Помощником следователя можно применить 10 раз, прежде чем он будет израсходован.

Яд аконита: Мелкодисперсный белый порошок, который можно подсыпать в еду и питье. Яд аконита немедленно заставляет цель страдать от удушья, поскольку она испытывает серьезные проблемы с дыханием. Чтобы выйти из состояния удушья, цель должна пройти проверку Выносливости Сл:20, или кто-то должен помочь пройти проверку Первой помощи Сл:20.

Ядовитая помада: Небольшой горшочек с губной помадой, настоянной на ядовитых травах. Одно применение этой помады сохраняет эффект в течение 1 часа. Следующий человек, которого пользователь целует в течение этого периода времени, немедленно получает состояние отравления со следующими отличиями: цель также находится в состоянии опьянения на время действия яда. Ядовитую помаду можно нанести 3 раза, прежде чем оно будет израсходована.

Cast & Crew

Writing and Design by
Cody Pondsmith

Art by
Anton Nazarenko

Art Direction by
Jaye Kovach

Editing by
J Gray

Business Management by
Lisa Pondsmith

Layout by
J Gray

© R. Talsorian Games, Inc., 2022 The Witcher: CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group. The Witcher game © CD PROJEKT S.A. Developed by CD PROJEKT S.A. All rights reserved. The Witcher TTRPG is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

Информация об алхимических предметах

Название	Доступность	Скрытность	Вес	Цена
Адреналиновый эликсир	Уникальное	Маленькое	.1 кг	100
Пепельная мазь	Редкая	Маленькое	.1 кг	75
Помощник следователя	Обычная	Маленькое	.1 кг	30
Яд аконита	Редкая	Маленькое	.1 кг	100
Ядовитая помада	Редкая	Маленькое	.1 кг	80

Предметы и снаряжение

Книга сказок: Книга народных сказок и легенд, которая автоматически раскрывает суеверия простолюдинов любого монстра при упоминании. Кроме того, он дает +1 к любым проверкам знаний о монстрах, сделанным при наличии книги.

Кукла черной магии: Специально созданная кукла, наполненная темной магией, чтобы воспроизвести определенную порчу с низким уровнем опасности. Персонаж, держащий Куклу Черной Магии, может совершить действие полного раунда, чтобы порезать руку (нанеся себе 10 единиц урона), истечь кровью на куклу и сделать проверку Наведения порчи против проверки Сопротивления Магии цели, которую он действительно ненавидит. Если персонажу это удается, он накладывает на цель Порчу, связанную с куклой.

Камуфляжный плащ: Прочный водонепроницаемый плащ с петлями для крепления веток и ежевики. Потратив минуту, персонаж с камуфляжным плащом может собрать листву из окружающей среды, чтобы сплести ее через петлю на плаще. Пока плащ надет таким образом, носящий его персонаж получает +1 к проверкам Скрытности в этой дикой местности.

Разделитель монет: Сложный инструмент, с помощью которого можно разделить монету пополам и заново нанести чеканку на чистую сторону. Потратив 30 минут, персонаж с Разделителем монет может взять до 100 крон и разделить их, удвоив количество монет. Эти монеты тоньше, но это можно определить только проверкой Внимания со Сл 18. Если у персонажа есть набор инструментов торговца, он может использовать встроенную шкалу, чтобы автоматически узнать, что монеты были разделены.

Скрытый сундук: Деревянный сундук, спрятанный в другом объекте, например, в статуе или предмете мебели. Сундук может вместить до 30 кг Крошечных или Маленьких предметов, и любой наблюдатель должен сделать проверку Восприятия Сл:18, чтобы понять, что у предмета есть отделение.

Дистилляционная камера: Сложный набор трубок и камер, которые можно использовать с любым алхимическим ингредиентом для повышения его эффективности. Потратив 1 час, пользователь может поместить до 10 единиц алхимического ингредиента в дистилляционную камеру и пройти проверку Алхимии СЛ:14. В случае успеха дистилляционная камера превращает ингредиенты в равное количество единиц **чистого вещества** (см. Алхимические ингредиенты, стр. 5).

Краснолюдский точильный камень: Небольшой точильный камень, который можно использовать для заточки клинкового оружия. Потратив полчаса, пользователь может использовать Краснолюдский точильный камень, чтобы дать одному рубящему или колющему оружию (или 10 стрелам/болтам) эффект пробивания брони для следующего боя. Краснолюдский точильный камень можно применить 3 раза, прежде чем он будет израсходован.

Эльфийский инструмент: Эти лира, лютня или флейта, созданные с использованием древних эльфийских технологий, несут в себе небольшое количество магии. Когда пользователь играет на этом инструменте, он может сделать проверку Искусства против проверки Сопротивления Магии цели, которая может слышать их исполнение, чтобы привести их в восторг. Если им это удается, цель может сосредоточиться только на пользователе и получает -2 к любому действию, которое отвлечет его внимание от него. Каждый раунд пользователь должен использовать действие, чтобы продолжить игру, а цель может использовать свое действие, чтобы сделать еще один бросок Сопротивления Магии, чтобы закончить эффект. Если они покидают зону действия, эффект немедленно заканчивается.

Руководство собирателя: Карманный кожаный журнал с информацией о растениях и минералах континента. При обращении к Руководству собирателя при поиске ингредиента Сл добычи снижается на 2, а количество единиц, найденных при проверке сбора, увеличивается на 2.

Магический компас: Зачарованный компас, который может указать пользователю на объект, который обладатель комапаса может ясный и точный представить. Выполнив действие, персонаж, держащий Магический Компас, может пройти проверку Сопротивления Убеждению со Сл, установленной Мастером Игры, чтобы очистить свой разум от любых отвлекающих факторов и визуализировать объект, который он видел раньше. Если персонаж преуспевает, компас указывает направление предмета, о котором он думал. Если они терпят неудачу, это указывает на то, что владелец желает чего-то другого.

Медицинская кадильница: Крытая металлическая жаровня на цепи, рассеивающая дым по площади. Медицинская кадильница может быть загружена одним типом алхимического предмета и подожжена, чтобы распространять их действие через настоянный дым или пар. Эффекты алхимического предмета, помещенного в медицинскую кадильницу, воздействуют на все существа в пределах 6 м от кадильницы, включая человека, держащего кадильницу. Алхимический предмет горит 1 раунд за каждую единицу, помещенную в курильницу. Алхимические предметы, которые можно использовать с алхимической курильницей: могила Адды, щелочной порошок, хлороформ, свертывающий порошок, галлюциноген, обезболивающие травы, эликсир Пантаграна, парфюмерное зелье, стерилизующая жидкость, дыхание суккуба и зелье слез жен.

Миниатюрный стол битвы: Деревянный ящик, содержащий набор железных маркеров, справочные тексты, карты и исторические записи, которые помогают персонажу предсказать ход битвы. Потратив 10 минут, персонаж может распланировать предстоящую битву в меру своих знаний и сделать проверку Тактики с СЛ, установленном Мастером Игры. В случае успеха они могут задать Мастеру игры три из следующих вопросов о предстоящем сражении, и они должны ответить правдиво:

- Каким будет первый ход врагов?
- Каков наилучший подход к этой битве?
- • Есть ли элемент окружающей среды, который мы можем использовать себе на пользу?
- • Как наш враг, скорее всего, отреагирует на определенный план?
- • Есть ли какие-либо аспекты окружающей среды, которые наш враг может использовать против нас?
- • Возможно ли, что враг расставил ловушки?

Пара скоб: Пара прочных деревянных и металлических скоб, которые можно прикрепить к укрытию, потратив полный ход. После установки скобы дают дополнительные 3 очка ПБ Укрыти. Скобы можно снять, выполнив еще одно действие полного хода. Скобы уничтожаются, если Укрытие будет разрушено. К Укрытию можно добавить только одну пару скоб.

Потестаквизитор: Портативное устройство, способное обнаруживать магические возмущения в пределах 20 м. Потестаквизитор издает гул, который перерастает в визг по мере того, как пользователь приближается к помехе. Потестаквизитор может обнаруживать присутствие темной магии, включая порчи, проклятия, проклятые предметы и демонов, а также призраков, димеритий, настоящих драконов и котов.

Кольцо благосклонности: Просто выглядещее, волшебное кольцо, сделанное из серебра и золота с выгравированными магическими знаками. Один раз за сессию персонаж, носящий Кольцо Благосклонности, может бросить 1к10. При результате 1, 5 или 10 персонаж восстанавливает все очки удачи, которые он потратил во время этой сессии.

Усилитель звука: Небольшой металлический рожок, который можно приложить к поверхности, такой как стена или дверь, чтобы усилить любой звук, исходящий с другой стороны. Когда пользователь прикладывает ухо к Усилителю звука, он может слышать любые звуки, исходящие с другой стороны поверхности средней толщины, как если бы он находился на другой стороне поверхности.

Замок-ловушка: Сложный механический замок, оснащенный иглой, в которую пользователь может зарядить пузырек с ядом. Взлом замка требует проверки Взлома Сл: 17. Если персонажу не удается взломать замок, игла в замке высовывается, вонзаясь в руку вора, вызывая эффекты яда, загруженного в замок. После срабатывания замка-ловушки его необходимо перезарядить новым флаконом с ядом.

Информация о предметах и снаряжении

Название	Доступность	Скр.	Вес	Цена
Книга сказок	Обычное	Маленькое	.5 кг	40
Кукла черное магии	Уникальное	Маленькое	.1 кг	500
Камуфляжный плащ	Обычное	Крупное	1 кг	50
Разделитель монет	Редкое	Небольшое	1 кг	75
Скрытый сундук	Обычное	Крупное	1.5 кг	40
Дистилляционная камера	Обычное	Крупное	2 кг	100
Краснолюдский точильный камень	Уникалльное	Маленькое	.1 кг	300
Эльфийский инструмент	Редкое	Небольшое	1 кг	250
Руководство собирателя	Обычное	Маленькое	.5 кг	50
Магический компас	Уникальное	Маленькое	.1 кг	500
Медицинская кадильница	Обычное	Небольшое	1 кг	80
Миниатюрный стол битвы	Редкое	Небольшое	1 кг	60
Пара скоб	Повсеместное	Крупное	2 кг	45
Потестаквизитор	Уникальное	Небольшое	1 кг	1000
Кольцо благосклонности	Уникальное	Маленькое	.1 кг	500
Усилитель звука	Обычное	Маленькое	.1 кг	50
Замок-ловушка	Редкое	Маленькое	.5 кг	85

Алхимические ингредиенты

Хотя алхимические вещества можно найти во многих предметах повседневного обихода и в различных частях внутренностей, извлеченных из монстров, они не так сильны, как могли бы быть при алхимической обработке. При правильной обработке алхимическое вещество можно перегнать и высушить в мелкий цветной порошок, гораздо более действенный, чем месиво из цветков чистотела или вареные остатки уха могильной ведьмы. Каждая единица **чистого вещества** считается как две единицы одного и того же вещества.

Название	Доступность	Где найти	Субстанции	Вес	Цена
Чистый Эфир	Редкое	Изготавливается	.	.1 кг	50
Чистый Аер	Редкое	Изготавливается		.1 кг	50
Чистый Фульгор	Редкое	Изготавливается		.1 кг	100
Чистый Гидраген	Редкое	Изготавливается		.1 кг	100
Чистый Квебрит	Редкое	Изготавливается		.1 кг	50
Чистый Ребис	Редкое	Изготавливается		.1 кг	100
Чистое Солнце	Редкое	Изготавливается		.1 кг	100
Чистая Киноварь	Редкое	Изготавливается		.1 кг	100
Чистый Купорос	Редкое	Изготавливается		.1 кг	50

Оружее

Шприц полевого врача: *Теперь я почти уверен, что они не предназначены для использования в качестве оружия. Но опять же, когда ты прижат спиной к стене, я думаю, все может быть оружием, хех. Все, что я знаю, это то, что все, что вы вводите с помощью одной из этих штук, быстро проникает, и избавиться от нее будет нелегко.*

Сеть охотника на монстров: *Я слышал, что Охотники на ведьм используют их, когда охотятся на магов и монстров вроде допплеров. Сама сеть на самом деле не особенная, но она пропитана химическими веществами, и чем-то еще мешающему тому, что попало в сеть, использовать магию для побега.*

Отравленный коготь гарпии: *Не знаю, почему именно эта форма метательного кинжала стала называться Когтем Гарпии. Лезвие прямое и двустороннее, поэтому не очень похоже на коготь. Вероятно, потому, что они так хорошо взвешены и так хорошо летают. Что еще хуже, эти конструкции пропитаны ядом, что делает их еще более смертоносными.*

Скорпио: *Я иногда вижу этих ублюдков на передовой. Они младшие родственники Скорпионов, которых вы видите, стреляющие огненными стрелами в города. Прямо как большой арбалет, хех. Их нужно немного настроить, но они очень полезны, если вам нужно сдержать приближающихся солдат или подавить монстра.*

Ловец мечей: *Это немного необычная штуковина. Видите ли, зубцы на задней стороне этого кинжала, похожие на гребень, предназначены для захвата лезвий. Вы на самом деле держите лезвие назад и пытаетесь поймать оружие противника, чтобы вы могли прикончить его тем, что у вас есть в другое руке.*

Утяжеленная сеть: *Вот это старый штука, хех. Сеть. Простая как естьь. Просто пучок веревки, сплетенной вместе с железными грузиками по краю. Бросьте это кому-нибудь, кто пытается сбежать, и вы нанесете серьезный удар по их желанию сбежать. Популярен у охранников в некоторых городах. Особенно, когда животные или монстры вырываются на свободу.*

Оружее (Навык, используемый для владения под Названием)

Название	Тип	Т	Дос.	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес	Цена
Шприц полевого врача *Ближний бой*	Р	+1	Р	1d6	5	1	N/A	Шприц Пробивающее броню	Т	0	.5 кг	350
Сеть охотника на монстров *Атлетика*	N/A	+0	У	N/A	5	2	4m	Опутывающее Магическое связывание	L	0	4 кг	500
Отравленный коготь гарпии *Атлетика*	Р	+1	Р	1d6	10	1	Body x4m	Отравленное (90%) Сбалансированное	Т	0	.5 кг	450
Скорпио *Арбалеты*	Р	+0	У	10d6	20	2	200m	Командная перезарядка Установленное	N/A	0	40 кг	2500
Ловец мечей *Владение легкими клинками*	Р/S	+0	Р	2d6	10	1	N/A	Ловец лезвий	S	1	1 кг	500
Утяжеленная сеть *Атлетика*	N/A	+0	П	N/A	5	2	4m	Опутывающее	L	0	4 кг	125

Болты Скорпио

Название	Тип	Дост.	Проч.	Эффект	Скр	Вес	Цена
Стандартный болт	К	Уник.	10	—	N/A	2 кг	50
Разбивающий болт	Д	Уник.	10	Разрушающее	N/A	2 кг	75
Пробивающий болт	К	Уник.	10	Пробивающее броню	N/A	2 кг	75

Новые эффекты оружия

Ловец лезвий: Когда владелец блокирует рукопашную атаку врага этим оружием, часть его оружия оказывается в ловушке. Оба оружия становятся бесполезными и не могут быть разделены до тех пор, пока их противник не сможет пройти проверку Телосложения или Ловкости рук, которая превзойдет его проверку Владение легкими клинками, или владелец не выпустит свое оружие.

Командная перезарядка: Чтобы перезарядить это оружие, требуется 2 действия. Эти действия могут быть предприняты двумя отдельными людьми.

Магическое связывание: Пока существо прикасается к этому оружию, оно не может стать невидимым или неосязаемым или использовать любую способность, которая позволяет ему телепортироваться. Существа, которые уже являются невидимыми или неосязаемыми, становятся видимыми и осязаемыми при прикосновении к этому оружию.

Опутывающее: Цель, пораженная этим оружием, опутывается им. Она снижают свою скорость на 5 и получают штраф -2 ко всем физическим действиям. Каждый ход цель может совершать проверку Уклонения/Побега или Акробатики(?) с Сл: 18, чтобы сбежать. В качестве альтернативы другой персонаж может действием убрать оружие.

Шприц: Это оружие может быть заряжено действием любого яда или эликсира. Когда владелец наносит урон Шприцом Полевого Доктора, он впрыскивает этот яд или эликсир глубоко в организм цели. Это увеличивает СЛ для избавления от яда на 3 или увеличивает продолжительность действия эликсира на 3 раунда.

Установленное: Это оружие фиксируется в одном месте, а не удерживается. Персонаж должен совершить действие, чтобы установить оружие там, где он хочет его использовать, и должен совершить действие, чтобы упаковать его, когда он захочет снова его переместить.

Бомбы

Зерриканское солнце: *Одно из чудес зерриканской алхимии. Вспышку, которую излучают эти маленькие штуки, можно увидеть на много миль вокруг на чистой местности, и если вы окажетесь рядом, хех. Лучше попрощайся со своим зрением. Они особенно полезны против обитающих в пещерах монстров и тварей, не привыкших к свету.*

Название	Тип	Дис	У	Effect	Скр.	Вес	Цена
Зерриканское солнце	N/A	4 м	N/A	Любое способное видеть существо, попавшее в радиус действия бомбы, ослепляется на 5 раундов. Любое существо с ночным видением, попавшее в радиус действия бомбы, ослепляет на 10 раундов и получает Ошеломление. Любое существо с Улучшенным ночным зрением ослепляется на 10 раундов, а также оглушается.	Небольшое	1 кг	120

Щиты

Щит из чешуи виверны: *Я действительно не слишком часто вижу их на поле боя. Наверное, потому что для их изготовления нужно освежевать виверну или какого-нибудь другого драконида, хех! Тем не менее, это надежная вещь. Огонь "стекает" с них, как вода от гуся, а чешуя делает их прочнее обычного щита.*

Name	Тип	Н	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Щит из чешуи виверны	Среднее	18	У	1	**Огнеупорный**: Если атака, заблокированная этим щитом, состояла из огня, Щит не получает урона от его блокировки.	0	2.5 kg	500

Формулы и чертежи

Для получения дополнительной информации об использовании этих формул и диаграмм перейдите к основному своду правил Witcher TTRPG, стр. 125.

Алхимические формулы предметов

Название	Мастерство	СЛ Алхимии	Время	Ингридиенты	Цена
Адреналиновый эликсир	Мастер	20	1/2 часа		150
Пепельная мазь	Подмастерье	16	15 минут		125
Помощник следователя	Новичок	14	10 минут		60
Яд аконита	Мастер	18	1/2 часа		150
Ядовитая помада	Подмастерье	16	15 минут		120

Чертежи бомб

Название	Мастерство	СЛ Алхимии	Время	Компоненты	Вложение	Цена
Зерриканское солнце	Подмастерье	16	1/2 часа	Эссенция света (x1), речная глина (x2), Склеродерv (x1), Зерриканская смесь (x1)	90	180

Чертежи оружия, боеприпасов и щитов

Название	Мастерство	СЛ Алхимии	Время	Компоненты	Вложение	Цена
Шприц полевого врача	Подмастерье	18	6 часов	масло из дрейка (x2), стекло (x1), укрепленная древесина (x1), масло (x1), смола (x2), Точильный порошок (x3), сталь (x1)	262	525
Сеть охотника на монстров	Мастер	24	6 часов	Эфирная смазка (x1), Ртутный раствор (x3), смола (x6), сера (x3), Нитки (x25), воск (x4)	375	750
Отравленный коготь гарпии	Мастер	22	5 часов	Темная сталь (x1), Чернящее масло (x1), масло из дрейка (x1), Травильная кислота (x4), Точильный порошок (x2), Экстракт яда (x3)	337	675
Скорпио	Мастер	22	24 часа	Кости животных (x9), Темное железо (x5), Темная сталь (x8), Травильная кислота (x4), Укрепленная кожа (x4), Укрепленная древесина (x30), огров воск (x8), масло (x3), смола (x10), нитки (x18), воск (10)	1875	3750
Стандартный болт Скорпио (x5)	Подмастерье	16	3 часа	Перья (x6), Укрепленная древесина (x6), железо (x2), смола (x2), нитки (x1)	187	375
Разбивающий болт Скорпио (x5)	Подмастерье	17	3 часа	Темное железо (x2), Перья (x4), Укрепленная древесина (x7), огров воск (x4), нитки (x1)	275	550
Пробивающий болт Скорпио (x5)	Подмастерье	17	3 часа	Уголь (x1), Перья (x6), Укрепленная древесина (x6), речная глина (x4), Точильный порошок (x1), сталь (x2), нитки (x2)	275	550
Ловец мечей	Мастер	20	6 часов	масло из дрейка (x2),Травильная кислота (x2), Укрепленная древесина (x1), кожа (x1), речная глина (x6), Точильный порошок (x2), нитки (x1), Третогорская сталь(x2)	375	750
Утяжеленная сеть	Мастер	13	3 часа	Железо (x1), смола (x1), нитки (x20), воск (x1)	94	188
Щит из чешуи виверны	Мастер	22	5 часов	Темное железо (x1), Кожа драконида (x3), Укрепленная кожа (x1), Укрепленная древесина (x5), смола (x3), Дубильные травы (x3), нитки (x2)	375	750